Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GUN NAC™

NES-XG-USA

GALACTIC GUIDEBOOK

ASCII

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo of America Inc.

PRECAUTIONS

1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
2) This is a high-precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
3) Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol, or other such solvents.

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV
Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System® ("NES") and this video game. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with this video game, neither ASCII Entertainment Software, Inc. nor Nintendo of America Inc. will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or this game; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

ADVISORY: READ BEFORE USING YOUR NES
A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest that you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and/or convulsions.

TABLE OF CONTENTS

In the Beginning 2

Official Orders 4

Getting Started 5

Using the Controller 6

The Game Screen 7

Weapons 8

Bombs 9

Items 10

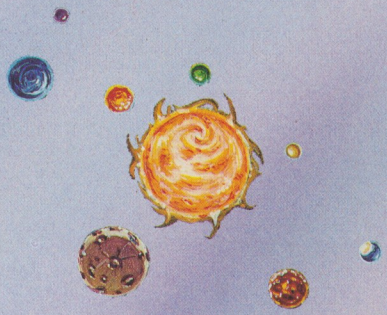
The Supply Shop 12

The Planets of Gun-Nac 13

Compliance with FCC Regulations 15

Limited Warranty 15

French Translation 18



IN THE BEGINNING

Far, far, far, far, far, far, far, far, far, far away. Really far away. So far away, that it is difficult to imagine… In fact, it is downright difficult to believe. A place so far, in fact, that it lies on one side of the universe while we on Earth exist on the other. That's far.

MAP OF THE UNIVERSE

In this faraway land one of the more popular and peaceful places to live in the Universe was within the Galactic Federation in the solar system of IOTA Synthetica.

Over a great deal of time, the Galactic Federation created a series of synthetic solar systems based upon artificially-made Stars. All of these synthetic solar systems were very hip, upscale and prosperous in comparison to the Universal economy.

When it came to solar systems, IOTA Synthetica was the hippest of the hip, the uppest of the up...the coolest of the cool. Until one day a strange sort of cosmic energy field engulfed IOTA Synthetica, consuming all life. The most ridiculous things were happening. The people of IOTA Synthetica were no longer safe — not even in their own homes. This evil energy field mysteriously brought ordinary inanimate objects to life and changed seemingly harmless animals into oversized rabid creatures! Virtually overnight, everyday household items, plants, animals and products produced within the factories started attacking all the inhabitants of the IOTA Synthetica Solar System.

The Galactic Federation, realizing the problems was far too big for them, has summoned Commander Gun-Nac, Son of the Legendary Xan, as their only hope to save IOTA Synthetica from destruction by this totally bizarre cosmic force.

Commander Gun-Nac, a renegade by nature, is often difficult to find as he is constantly traveling in his spare time from Galaxy to Galaxy on his quest to become the greatest Video Game Player of the Universe... An endeavor we at ASCII hold in high esteem. So as a public service message, we are publishing an official copy of the Galactic Federation's official order for Commander Gun-Nac to report to duty and fulfill his assignment.

OFFICIAL ORDERS

Galactic Federation Unlimited
Ministry of Defense
Quadrant: Alpha Control Biosphere
Lasertrans: 714/373/2054

Supreme Directive P1H-DR3-COPB

To: Commandant Gun-Nac
Code: Red
Mission: Destroy mysterious cosmic energy field present in vicinity of Iota Synthetica Solar System

Objectives:

- INFILTRATE all eight planetary areas.
- ELIMINATE dangerous objects and life-forms.
- DESTROY all Boss Monsters.
- Take NO prisoners!
- Show NO mercy!

Official Seal
GALACTIC FEDERATION
of Approval

The people of Iota Synthetica depend upon your every Success. May the Galactic Federation and may some Schmaltz be with you!

The truth of the matter is that the Galactic Federation is paying us big bucks to produce this video game with Commander Gun-Nac's name on it. Think about it... Wouldn't you buy a video game if it had *your* name on it? After all, Commander Gun-Nac could be on our planet right now, checking out the Nintendo Entertainment System. And if Gun-Nac was on Earth, walking through the video game section of a store and saw his name on a game-pak, you know he'd realize someone, somewhere is trying to get in touch with him real bad!

GETTING STARTED

To Start

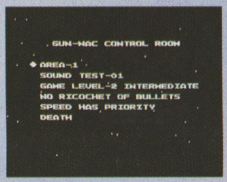
To start the game, press the START BUTTON when the title screen is displayed. The game will start at level 1 with no ricochet.

Game Play Options

Select CONFIG.SYS with the Control Pad ✥ to view the GUN-NAC Control Room. Select from the following options:

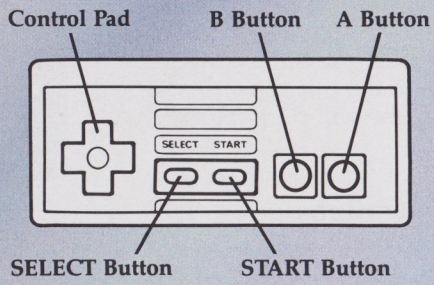
1) Area Display.
2) Sound Check. Select the Control Pad ✥ and press the B Button to hear the different sound effects in the game.
3) Select the game level. Select one of the following levels:

   Level 1: Novice
   Level 2: Intermediate
   Level 3: Advanced
   Level 4: Expert



4) You may set ricochet ON or OFF at any level.
5) To prevent the characters from flickering while playing the game, you may choose *SPRITE HAS PRIORITY*; however, this may slow down the normal speed of characters on the screen.

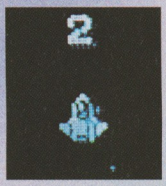
USING THE CONTROLLER



The Control Pad ✥

The Control Pad ✥ may be used to move your ship in any of eight different directions. The Control Pad ✥ is also used when making selections on the title and shop screens.

The SELECT Button



The SELECT Button controls the speed of your ship during the game. When you depress the SELECT Button the numbers between 1 and 4 will appear to select the speed of your ship (1 = slowest; 4 = fastest).

The START Button

Use the START Button to start the game from the opening screen. The button may also be used to PAUSE the game during play and to activate an option from the CONTINUE screen.

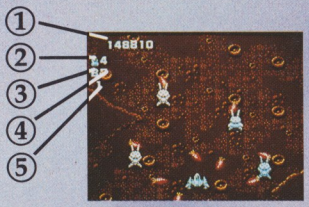
The A Button

When the A Button is depressed, the ship will fire a bomb. Also use the A button to activate a selection at the SUPPLY SHOP.

The B Button

When the B Button is depressed, a weapon will fire. At the SUPPLY SHOP, the B Button is used to cancel a selection.

THE GAME SCREEN



1) Score

If the current score exceeds the high score, the current score will flash and the new high score will be displayed on the title screen.

2) Number of Ships Remaining

You will be given more ships when you reach a certain score or get the 1UP item. The game is over when your last ship has expired.

3) Bomb Type

The type of bomb you can use. The item you received last is displayed.

4) Number of Bombs Remaining

This number is displayed in the upper left hand corner of the screen. The maximum number you can get is 20.

The item you received last is displayed in the upper left hand corner. This will be the type of bomb you will be using until you have collected another item.

5) Power Level of Bomb

The maximum power level is four. If the power level is three or higher, the display will flash in the upper left hand corner of the screen.

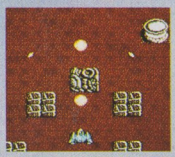
WEAPONS

There are five different types of weapons for you to use. If you receive the same item twice in a row, the strength of the weapon increases by eight levels.

If you do not have wings on your ship, the weapon strength can only go up by three levels.

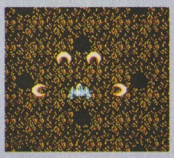
Blaster

Multi-directional blaster. This weapon may be used to shoot backwards at higher levels.



Screen Buster

The highest powered bomb. The circular blast blows away enemies instantly.

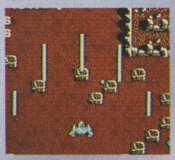


Search Driver

This homing bomb follows the enemy, but it is not very effective.

Dragon Napalm

This flame is very powerful, and can be controlled by movement of the ship. Be aware that the flame shrinks when it starts to lose its power.



Wide Beam

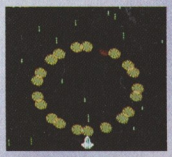
This beam of light shoots through the enemy. At higher levels, the entire screen can be covered. This is most effective when the enemies attack from both sides.

BOMBS

Four types of bombs may be selected with the A Button. Up to 20 bombs may be stockpiled. There are 4 levels, and the level is increased only if you get the same type of bomb twice in a row. If you get a different type of bomb, the level returns to 1. At higher levels, a wider area can be covered, and the power number is increased.

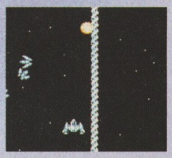
Level 1: Least effective — Power Number = 1.
Level 2: Medium effective — Number = 2.
Level 3: Very effective — Number = 3.
Level 4: Very effective — Number = 2.

When the bomb is used, the weapon type is 1 at power level 1.



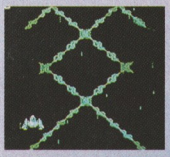
Fire Bomb

The ring of fire burns the enemy. If you stay inside, it shields you.



Blizzard Bomb

The wall of ice moves left and right. Move your ship away from the ice.



Thunder Bomb

The thunder lightning jumps around and wipes out the enemies. The direction of the reflected lightning changes with the position of your ship.

Water Bomb

Rain falls from the sky and melts the enemy. There is a delay when this bomb goes off.

ITEMS

Two star soldiers from the Federation, Garban-Zo (Yellow) and Liman III (Blue) help you by giving Gun-Nac certain items. If you touch either soldier, the item is yours.

Power-Up Item (Weapon)

If you get the same number as the weapon you already have, the weapon level increases. If you get a different number, you'll get a different weapon with the same number.

Power-Up Item (Bomb)

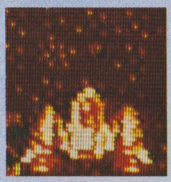
The stockpile of bombs increases no matter what symbol you get. If you get the same symbol as the bomb you have, the bomb level goes up.

Power-Up Chip

The weapon level goes up if you get more than one of these.

Wing

If you get this while you still only have a mini-ship, your ship grows bigger. If your ship is already large, the weapon level goes up by one.

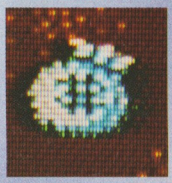


1-UP

You get an extra ship. Your ship also grows bigger if you still have a mini-ship.

Enemy Eraser

Erases all the enemies on the screen, except the big boss.

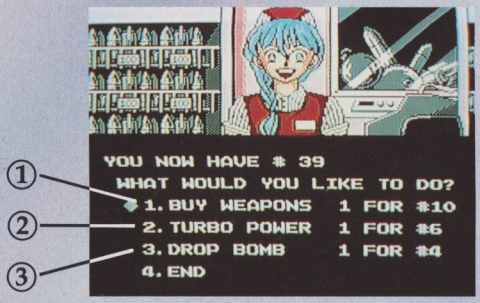


Money

Three ₴ per money bag. Use the money at the SUPPLY SHOP after completing each stage. If you are hit while you still have a mini-ship, the value of the money is reduced by half.

THE SUPPLY SHOP

After each area, with the exception of area 8, you can buy things at the SUPPLY SHOP with the money you have saved during the game.



1) Buy Weapon (₯10 each)

You can exchange the weapon or increase the level. You can also buy a wing to make your ship bigger.

2) Fire Power Increases (₯6 each)

You can increase the fire power to one of the 5 levels. The fire power depends on the type of weapon you have. The increased fire power is retained when you restart the game.

3) Letter Bombs (₯4 each)

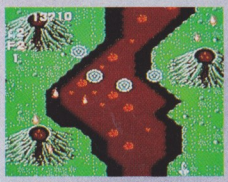
You can buy bombs and send them to the next area. If the game ends before you reach that area, the number of bombs is reduced by half when you start over.

THE PLANETS OF GUN-NAC

There are eight planets in the Solar System of Iota Synthetica.

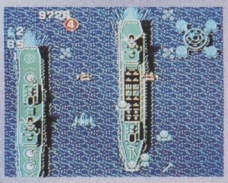
LUNARUS

A Moon city with craters.



MAGMAPEEI

Volcanos and hot lava cover this area.

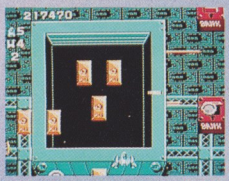


ATLANTAJORJA

Action takes place above the sea. Expect fierce attacks from the city on the sea and the battleships.

LOGEART

A Dark forest filled with deadly enemies.

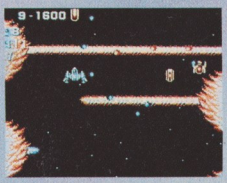


MEGGADENIRO

Full of money, banks and safes. The enemy characters are all related to money.

ARKIENDY SMITH

Heavy action in the ancient ruins.



BENGAYLEUM

You must get through the heat flares from the sun.

USSEINASILLUM

No one has been able to reach this mysterious area. It is now up to you to find out what awaits you.

COMPLIANCE WITH FCC REGULATIONS

This equipment generates and uses radio frequency energy and if not installed and used properly, that is, in strict accordance with the manufacturer's instructions, may cause interference to radio and television reception. It has been type tested and found to comply with the limits for a Class B computing device in accordance with the specifications in Subject J of Part 15 of FCC Rules, which are designed to provide reasonable protection against such interference in a residential installation. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

— Reorient the receiving antenna
— Relocate the NES with respect to the receiver
— Move the NES away from the receiver
— Plug the NES into a different outlet so that Control Deck and receiver are on different circuits.

If necessary, the user should consult the dealer or an experienced radio/television technician for additional suggestions. The user may find the following booklet prepared by the Federal Communications Commission helpful:
How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems.
This booklet is available from the U.S. Government Printing Office, Washington, DC 20402, Stock No. 004-000-00345-4.

LIMITED WARRANTY

ASCII Entertainment Software, Inc. (ASCII) warrants to the original purchaser of this ASCII software product that the medium on which this computer program is coded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The ASCII software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and ASCII is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. ASCII agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ASCII software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the ASCII software product was caused by abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ASCII. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTIBILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ASCII BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ASCII SOFTWARE PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages, therefore the above limitations and/or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

ASCII Entertainment Software, Inc., 11105 Dana Circle, Cypress, California 90630. (714) 373-2054.

WARNING:

VIDEO GAME GENERAL'S WARNING: Wizardry® is for serious fantasy role-play game players only. Guaranteed to stretch the limits of your imagination.

Period.

PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD

A Fantasy Role-Playing Simulation

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE

Look for Wizardry-Knight of Diamonds, The Second Scenario coming to you this fall at a local Nintendo Dealer near you!

Copyright © 1990 by Andrew Greenberg, Inc. and Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved. WIZARDRY is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc. WIZARDRY — Proving Grounds of the Mad Overlord, is a copyrighted program licensed to ASCII Corporation by Sir-Tech Software, Inc. Programmed by Game Studio, Inc. Published by NEXOFT Corporation.

"Take a rock and a block and call me in the morning"

...Dr. R. O. Gibraltar

OFFICIAL GAME LINK GAME PAK

CAUTION: Do not drive or operate heavy equipment while playing these games. ISHIDO The Way of Stones™ and CYRAID™ are not approved by the FDA and are known to cause severe enjoyment.

LICENSED BY Nintendo®

Official Nintendo Seal of Quality®

Nexoft Corporation introduces two new headaches for your Game Boy™ system. Your head will ache more! Don't take this for granite. The metamorphic effect that ISHIDO The Way of Stones™ and CYRAID™ will have on you may cause you to throw yourself into the gravel pit! Don't give in. Take a rock and a block and let your fun begin!

NEXOFT

©1990 NEXOFT Corporation. ©1990 ASCII Corporation. ©1989, 1990 Software Resources International. Published under License from Publishing International. Publishing International and ISHIDO are trademarks of Publishing International and are used with permission. All rights reserved. Licensed in conjuction with JPI. ©1990 Epoch Co., Ltd. Presented by NEXOFT Corporation. CYRAID is a trademark of NEXOFT Corporation. ©1990 NEXOFT Corporation.

Send for a free subscription to the Nexoft News Newsletter to:
GUNNAC c/o Nexoft Corporation
11105 Dana Circle Cypress, CA 90630 (714)373-2054

PRÉCAUTIONS

1) Assurez-vous que l'alimentation a été coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche de jeu de votre Système de Jeu Nintendo.
2) Cette cartouche en est une de précision. Ne pas utiliser ou ranger dans des conditions climatiques extrêmes. Manipuler avec soin. Ne pas ouvrir ou démonter.
3) Evitez de toucher aux points de connexion. Ne pas mettre ces points de connexion en contact avec de l'eau ou des impuretés puisque ceci pourrait endommager la cartouche.
4) Ne pas nettoyer avec des solvants comme de la benzine, du solvant a peinture ou de l'alcool.

ATTENTION: NE PAS UTILISER AVEC UNE TÉLÉVISION À PROJECTION PAR TRANSPARENCE.
N'utilisez jamais votre Système de Jeu Nintendo et ce logiciel avec une télévision à projection par transparence. Les jeux vidéo avec scènes fixes pourraient causer des dommages permanents à l'écran d'une télévision à projection par transparence. La télévision pourrait également subir des dommages suite à la mise en attente ou en pause du jeu vidéo. Si vous utilisez votre télévision à projection par transparence avec ce jeu vidéo, ASCII Entertainment Software, Inc. et Nintendo of America Inc. ne pourront être tenus responsables des dommages. Cette situation n'est cependant pas causée par un défaut du Systeme de Jeu Nintendo ou du logiciel. D'autres images fixes ou répétitives pourraient également causer des dommages similaires à une télévision à projection par transparence. Pour plus d'information, consultez le fabricant de votre télévision.

AVERTISSEMENT: LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE JEU NINTENDO.
Une très faible partie de la population, lorsque soumise a certains clignotements ou agencements de lumière que l'on retrouve dans la vie de tous les jours, pourrait être victime de crises d'épilepsie. Ces personnes pourraient aussi être victimes de telles crises en regardant certaines images de télévision ou en jouant à certains jeux vidéo. Meme si elles n'ont jamais eu de crises, certaines personnes pourraient cepedant avoir une condition épileptique non diagnostiquée. Nous vous recommandons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant au jeux video, vous remarquez un ou plusieurs des symptômes suivants: troubles de vision, spasmes musculaires, mouvements involontaires, perte de conscience, confusion mentale ou convulsions.

TABLE DES MATIÈRES

Au Tout Début 20

La Missive Envoyée 22

Avant de Passer au Jeu 23

Utilisation des Contrôles 24

L'Écran de Jeu 25

Les Armes 26

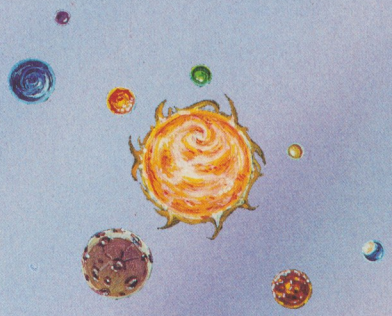
Les Bombes 27

Les Articles 28

Le Centre d'Approvisionnement 30

Les Planètes de Gun-Nac 31

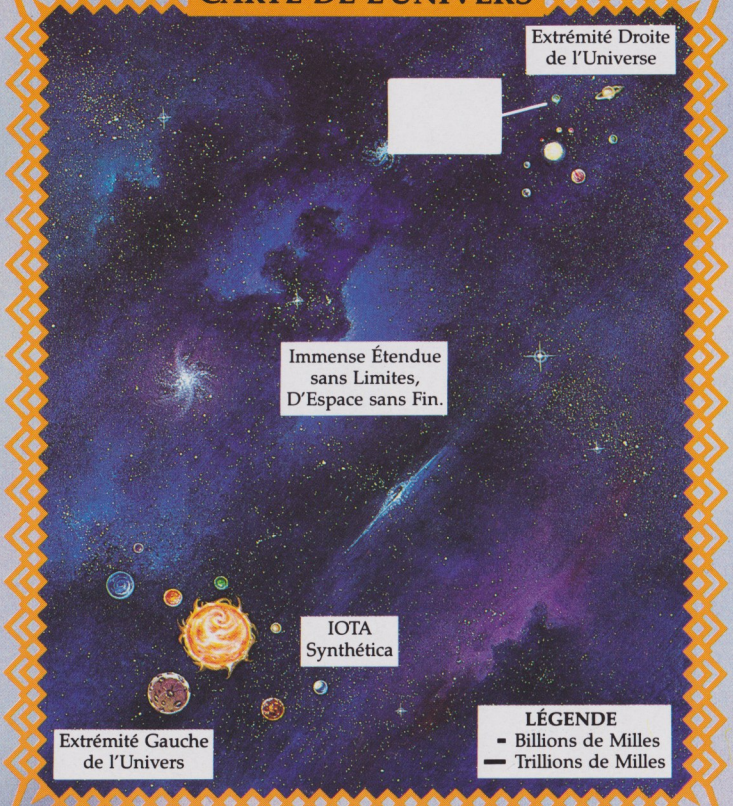
Garantie Sous Reserve 33



AU TOUT DÉBUT

Cette aventure se passe dans un endroit très, très, très, très, très, très, très, très, très, très éloigné d'ici. Un endroit à l'autre extrémité de l'univers. Un endroit vraiment très éloigné. Si éloigné qu'il est presque impossible de s'imaginer une telle distance. Si éloigné, qu'on peut presque ne pas y croire...

CARTE DE L'UNIVERS



De ce côté-là de l'univers, un des endroits les plus populaires et les plus pacifiques était le système solaire de Iota Synthética de la Fédération Galactique.

La Fédération Galactique a longtemps fabriqué des systèmes solaires synthétiques, ancrés sur des soleils artificiels. Ces systèmes solaires devinrent des endroits très branchés et très recherchés. Ces systèmes solaires eurent un accroissement économique très intéressant comparé au reste de l'univers.

De tous ces systèmes solaires synthétiques, Iota Synthética était le plus branché des branchés, le plus recherché des recherchés...le plus 'super'! Mais, un jour, un champ de force d'énergie cosmique a enveloppé le système solaire d'Iota Synthética et la vie sur ses huit planètes a carrément capoté!!

Des choses complètement ridicules se produisirent. Les habitants de Iota Synthética n'étaient même plus en securité dans leur propre maison. L'énergie de ce champ de force donna vie aux différents objets de la maisonnée. L'énergie transforma aussi les sympathiques animaux en créatures monstrueuses. Du jour au lendemain, les habitants de Iota Synthética furent attaqués par tous ces objets, ces plantes et ces animaux. C'était vraiment trop bizarre!!

La Fédération Galactique a bien vite réalisé que cette situation extraordinaire demandait un héros extraordinaire, et a convoqué Gun-Nac le fils du légendaire Xan. Gun-Nac est leur seul espoir pour délivrer Iota Synthética de ce bizarre champ de force destructeur.

Commandant Gun-Nac, étant un peu renégat, est plutôt difficile à localiser. En effet, il parcourt l'univers, de galaxie en galaxie pour devenir le plus grand joueur de jeux vidéo. Une entreprise que nous, à ASCII, considerérons des plus louable. Nous avons donc décidé, par intrêt public, de publier une reproduction de la missive envoyée par la Fédération Galactique, priant le commandant Gun-Nac de se présenter et de délivrer le peuple d'Iota Synthética.

LA MISSIVE ENVOYÉE

Fédération Galactique Illimitée
Ministrère de la défense
Quadrant: Biosphère de contrôle Alpha
Transmission laser: 74/373/2054

Directive suprême P1H-DR3-COPB

Destinataire: Commandant Gun-Nac
Code: Rouge
Mission: Détruire le mystérieux champ de force cosmique qui entoure Iota Synthetica

Objectifs spécifiques:

- Vous INFILTRER dans les huits planètes.
- ANNIHILER les objets et organismes vivants devenus dangeureux
- DETRUIRE tous les chefs des monstres
- PAS de pitié
- PAS de prisonniers

Sceau
FÉDÉRATION GALACTIQUE
D'Approbation

La Fédération Galactique et les habitants de Iota Synthética comptent sur vous. Bon succès!

En fait, la Fédération Galactique nous paie généreusement pour produire ce jeu vidéo en utilisant le nom du commandant Gun-Nac. Pensez-y-bien... N'acheteriez-vous pas un jeu vidéo qui porte votre nom? Après tout, le commandant pourrait bien être sur la Terre, en train de magasiner pour un Système de Jeu Nintendo. Et s'il est sur la Terre, dans un magasin de jeux-vidéo, et qu'il voit son nom sur un logiciel, il comprendra que quelquepart, quelqu'un le recherche dèsespérément!

AVANT DE PASSER AU JEU

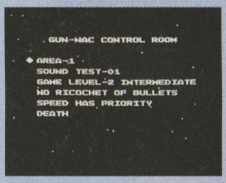
Pour Débuter la Partie

Quand l'écran-titre apparait, appuyez sur le bouton START. La partie commencera au niveau 1, sans ricochet.

Les Options de Jeu

Pour voir la salle de contrôle de GUNNAC, selectionnez CONFIG.SYS avec le coussinet de contrôle ✠. Vous pouvez choisir les options suivantes:

1) Présentation de la région.
2) Vèrification du son. Avec le coussinet de contrôle ✠, appuyez sur le bouton B pour entendre les effets sonores du jeu.
3) Sélection du degré de difficulté du jeu. Vous avez le choix entre:



Niveau 1: Débutant
Niveau 2: Intermédiaire
Niveau 3: Avancé
Niveau 4: Expert

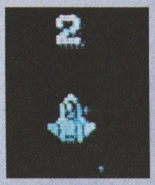
4) Indépendamment du niveau, vous pouvez choisir avec (ON) ou sans (OFF) ricochet.
5) Si vous ne voulez pas que les personnages scintillent quand vous jouez, choisissez *SPRITE HAS PRIORITY*. Cette sélection pourra cependant diminuer la vitesse des personnages sur l'écran.

UTILISATION DES CONTRÔLES

Le Coussinet de Contrôle ✥

Le coussinet de contrôle est utilisé pour les déplacements de votre vaisseau spatial. Le vaisseau peut se diriger dans huits directions différentes. Le coussinet de contrôle ✥ est aussi utilisé pour faire des sélections dans l'écran-titre et l'écran du CENTRE D'APPROVISSIONNEMENT.

Le Bouton de Sélection (SELECT)



Le bouton de sélection SELECT est utilisé pour contrôler la vitesse de votre vaisseau spatial. Quand vous appuyez sur ce bouton, des chiffres entre 1 et 4 apparaissent sur l'écran pour ajuster la vitesse du vaisseau. La plus petite vitesse est 1 et la plus grande est 4.

Le Bouton de Départ (START)

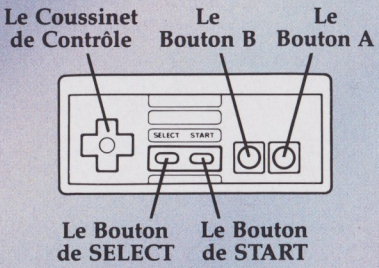
Le bouton de départ START est utilisé pour débuter la partie, à partir de l'écran-titre. Ce bouton est aussi utilisé pour faire une pause durant la partie et pour enclencher une option dans l'écran CONTINUE.

Le Bouton A

Le bouton A est utilisé pour lancer des bombes. Il est aussi utilisé pour choisir un article dans le CENTRE D'APPROVISIONNEMENT.

Le Bouton B

Le bouton B est utilisé pour déclencher une arme. Dans le CENTRE D'APPROVISIONNEMENT, ce bouton est utilisé pour annuler une sélection.



L'ÉCRAN DE JEU

1) Score

Si le score de la partie en jeu est plus grand que le plus haut score enregistré, il clignotera, deviendra le nouveau score 'le plus élevé' et sera affiché sur l'écran-titre.

2) Nombre de Vaisseaux Spatiaux

Vous pourrez obtenir des vaisseaux spatiaux supplémentaires si vous obtenez un certain nombre de points. Vous en obtiendrez aussi un si vous trouvez un 1-UP. La partie est terminée quand vous perdez votre dernier vaisseau.

3) Le Type de Bombe

Le type de bombe que vous pouvez utiliser. L'article le plus récemment obtenu est affiché sur l'écran.

4) Quantité de Bombes

Le nombre de bombes qu'il vous reste est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le maximum de bombes que vous pouvez accumuler est 20.

L'article que vous avez le plus récemment obtenu sera affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran. Ce sera le type de bombe que vous utiliserez jusqu'à ce que vous ramassiez un autre article.

5) Niveau de Puissance des Bombes

La puissance maximale est 4. Si votre niveau de puissance est de 3 ou plus, l'affichage clignotera dans le coin supérieur gauche de l'écran.

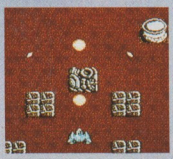
LES ARMES

Vous pouvez utiliser cinq types d'armes. Si vous ramassez le même article deux fois de suite, la puissance de celui-ci augmente de 8 niveaux.

Cependant, si votre vaisseau n'a pas d'aile supplémentaire, la puissance de l'arme ne peut qu'augmenter de trois niveaux.

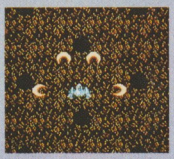
Fusil Torpilleur (Blaster)

Fusil pouvant tirer dans plusieurs directions. Aux niveaux plus élevés, cette arme peut être utilisée pour tirer vers l'arrière.



Destructeur d'Écran (Screen Buster)

La bombe la plus puissante. L'onde de choc circulaire de cette arme détruit les ennemis instantanément.

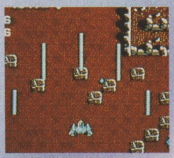


Bombe à Tête Chercheuse (Search Driver)

Cette bombe peut suivre l'ennemi, mais elle n'est pas très efficace.

Bombe au Napalm de Dragon (Dragon Napalm)

Cette flamme est très puissante et peut être contrôllée par les mouvements du vaisseau. La flamme diminue en intensité quand elle commence à perdre de la puissance.



Faisceau Large (Wide Beam)

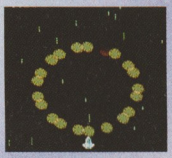
Ce faisceau lumineux passe à travers les ennemis. Aux niveaux plus élevés, l'écran au complet peut être couvert, ce qui est très efficace quand les ennemis attaquent de tous les côtés.

LES BOMBES

Quatre types de bombes peuvent être sélectionnés avec le bouton A. Vous pouvez accumuler jusqu'à 20 bombes. Il y a quatre niveaux de puissance, et le niveau ne puet être augmenté que si vous obtenez le même type de bombe deux fois de suite. Si vous obtenez un type de bombe différent, le niveau de puissance tombe à 1. Aux niveaux plus éléves, la portée des bombes ainsi que leur puissance augmentent.

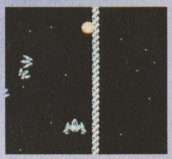
Niveau 1: Moins efficace — Niveau de puissance 1.
Niveau 2: Moyennement efficace — Niveau de puissance 2.
Niveau 3: Très efficace — Niveau de puissance 3.
Niveau 4: Très efficace — Niveau de puissance 2.

Quand une bombe est utilisée, le numéro d'arme est 1 au niveau de puissance 1.



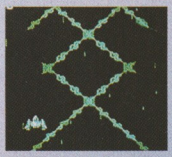
Bombe Incendiaire (Fire Bomb)

L'anneau de feu brûle les ennemis. Vous êtes en sécurité si vous restez à l'intérieur de l'anneau de feu.



Bombe Blizzard (Blizzard Bomb)

Un mur de glace se déplace vers la droite et vers la gauche. Tenez votre vaisseau loin de la glace.



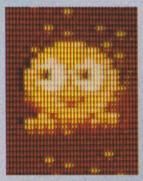
Bombe Tonnerre (Thunder Bomb)

La foudre jaillit et détruit les ennemis. La direction de l'éclair réfléchi change avec la position du vaisseau.

Bombe d'Eau (Water Bomb)

Une pluie diluvienne tombe du ciel et fait fondre l'ennemi. Cette bombe a cependant un délai d'utilisation.

LES ARTICLES



Deux soldats d'élite de la Fédération Galactique, Garban-Zo (en jaune) et Liman III (en bleu) peuvent vous aider en donnant certains articles à GUN-NAC. Si vous touchez à un soldat, son article devient le vôtre.

Puissance pour Arme (Power-Up Item — Weapon)

Si vous obtenez le même numéro d'arme que l'arme vous possédez déjà, le niveau de puissance de l'arme augmente. Si vous obtenez un numéro différent, vous obtenez une arme différente ayant le même niveau de puissance.

Puissance pour Bombe (Power-Up Item — Bomb)

Votre réserve de bombes augmente indépendamment du type de bombe que vous obtenez. Si vous obtenez le même type de bombe que celui que vous avez déjà, le niveau de puissance de la bombe augmente.

Jeton d'Energie (Power-Up Chip)

Si vous ramassez plus que un de ces jetons, le niveau de puissance de votre arme augmente.

Aile Supplèmentaire (Wing)

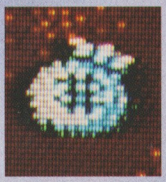
Si vous obtenez cet article quand votre vaisseau est encore tout petit (un mini-vaisseau), celui-ci s'agrandira. Si votre vaisseau est déjà plus grand, le niveau de puissance de l'arme augmente de 1.

1-UP

Vous obtenez un vaisseau supplémentaire. Si votre vaisseau est encore tout petit, il s'agrandira.

Effaceur d'Ennemi (Enemy Eraser)

Ceci élimine tous les ennemis de l'écran, sauf le grand chef.

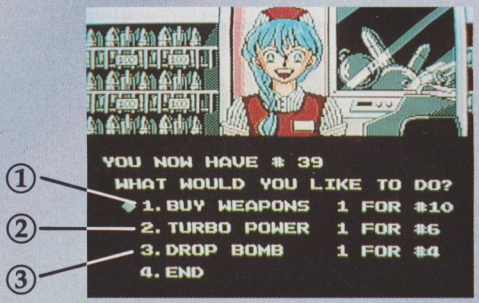


Argent (Money)

Chaque sac contient trois ₽. Vous pouvez dépenser cet argent au CENTRE D'APPROVISIONNEMENT à la fin de chaque région. Si vous avez un mini-vaisseau et que vous êtes frappé, la valeur de votre argent est diminuée de moitié.

LE CENTRE D'APPROVISIONNEMENT

Après chaque région, avec l'exception de la huitième region, vous pouvez vous approvisionner au CENTRE D'APPROVISIONNEMENT. Vous payez avec l'argent que vous avez ramassè lors de votre pèriple.



Acheter une Arme (10 ₯)

Vous pouvez échanger une arme ou augmenter son niveau de puissance. Vous pouvez aussi acheter une aile supplémentaire pour agrandir votre vaisseau.

Augmentation de la Puissance de Tir (6 ₯)

Vous pouvez augmenter la puissance de tir à un des 5 niveaux. La puissance de tir depend du type d'arme que vous possédez. La nouvelle puissance de tir est conservée quand vous recommencez la partie.

Bombes (4 ₯)

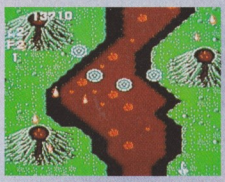
Vous pouvez acheter des bombes et les envoyer dans la prochaine région que vous visiterez. Si la partie se termine avant que vous vous y rendiez, ce nombre de bombes diminuera de moitié quand vous recommencerez une autre partie.

LES PLANÈTES DE GUN-NAC

Le système solaire de Iota Synthética est composé de huit planètes.

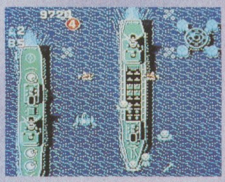
LUNARUS

Une cité lunaire pleine de cratères.



MAGMAPEEI

Cette région est couverte de volcans et de lave bouillante.

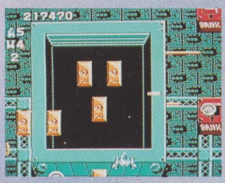


ATLANTAJORJA

Ici, tout se passe au niveau de la mer. Attention aux violentes attaques de la ville sur la mer et des vaisseaux de guerre.

LOGEART

Une forêt noire remplie d'ennemis cruels.

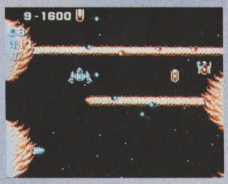


MEGGADENIRO

Cette région est pleine d'argent, de banques et de coffres-forts. Les personnages ennemis ont tous quelque chose en commun avec l'argent.

ARKIENDY SMITH

Beaucoup d'action dans d'anciennes ruines.



BENGAYLEUM

Vous devrez survivre aux éruptions solaires.

USSEINASILLUM

Personne ne s'est jamais rendu jusque là. A vous de découvrir ce qui vous attend.

GARANTIE SOUS RESERVE

ASCII Entertainment Software, Inc. (ASCII) garantit à l'acheteur original de ce produit de logiciel ASCII que le medium sur lequel le programme d'ordinateur a été encodé est libre de défauts de matériaux et de main-d'oeuvre pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme de logiciel ASCII est vendu "tel quel," sans garantie express ou sous-entendue de quelque sorte, et ASCII n'est pas responsable de toute perte ou dommage de toute sorte à la suite de l'usage de ce programme. ASCII consent pour une période de quatre-vingt dix (90) jours soit de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, sans frais, tout produit de logiciel ASCII, affranchi, avec preuve de date d'achat, à son Centre de service à la fabrique.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas et elle est nulle si le defaut du produit de logiciel ASCII a été causé par abus, usage déraisonnable, mauvais traitement ou négligence. CETTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION OU RÉCLAME DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA NI N'ENGAGERA ASCII. TOUTE GARANTIES SOUS-ENTENDUES APPLICABLES A CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE MARCHANDISATION ET D'APTITUDE A UNE FIN PARTICULERE, SONT RESTREINTES A LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS MENTIONNÉE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS ASCII SERA-T-ELLE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, FORTUIT OU CONSÉQUENT A LA SUITE DE LA POSSESSION, USAGE OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT DE LOGICIEL ASCII. Certains états ne permettent pas de limites à la durée implicite et/ou aux exclusions ou limites des dommages conséquents ou accidentels. En conséquence, les restrictions ci-dessus et/ou exclusions preuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous donne certains droits précis et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un état à l'autre.

ASCII Entertainment Software, Inc., 11105 Dana Circle, Cypress, California 90630. (714) 373-2054.

ASCII Entertainment Software, Inc.
11105 Dana Circle
Cypress, California 90630

Game Counseling:
(714) 373-2054

© 1990 Tokyo Shoseki Co., Ltd. All rights reserved.
© 1991 ASCII Entertainment Software, Inc.
GUN-NAC is a trademark of ASCII Entertainment Software, Inc.

PRINTED IN JAPAN